HORREURS DIABOLIQUES 2

POUR NUITÉES DIABOLIQUES DE 3_4HEURES

Recueil de Scénarios

Ulyssea

Introduction

Bienvenu-es dans ce recueil de scénarios.
Horreurs Diaboliques a comme thèmes les Films d'Horreurs, dont les thèmes peuvent être sujets à triggers. Tous les triggers sont mentionnés au début de chaque scénario. Si vous êtes mal à l'aise à l'idée de jouer tel ou tel scénario, n'hésitez pas à le modifier ou à en utiliser un autre. Enlevez autant de triggers que vous souhaitez.

Utilisez de la sécurité émotionnelle en abondance que ce soit pour de fortuit-es inconnu-es ou vos proches les plus intimes.

Ces scénarios peuvent être utilisés sous les systèmes que vous souhaitez, et leurs histoires sont indépendantes des unes des autres.
Ils ont été testés à partir des règles de base de Tribute, dont le livre de base est disponible sur rafiot-fringuant.com. Le modèle des fiches et les règles du système appartiennent à leurs ayants droits.

Les scénarios de ce recueil n'ont pas tous été testés autour d'une table, mais n'attendent pas de retours non plus. Ce recueil cherche à s'éloigner du jeu de rôle Tribute bien qu'il en est l'inspiration principale, afin de proposer des scénarios plus neutres pour tous types de jeux de rôles.

Cet ouvrage est écrit en écriture inclusive et le terme Meneur de jeu a été remplacé par Meneuse de Jeu. Soyez libres d'adopter les pronoms et termes que vous souhaitez.

Les illustrations sont sous licence free-média de Canva.com
Le contenu des scénarios quant à lui peut être adapté et modifié comme vous le souhaitez, je vous demanderai simplement de me mentionner avec un lien vers mon itchio si publication.
Je me réserve le droit de refuser une publication ou association, notamment qui ne collent pas avec mon éthique de travail, par exemple des œuvres créées pour insulter les minorités, des personnes insultants les minorités, ou des artistes et œuvres dépolitisées.
Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions
Licence CC BY-SA

Comment utiliser ce recueil ?

Une personne choisie dans votre groupe sera le-a meneur-se de Jeu (MJ) et lira le scénario en entier. Iel sera désigné comme le Diable, la Diablesse ou l'Enfer selon les pronoms qu'iel souhaite. Les autres seront les Joueuses. Il peut être également utilisé en MJ tournant ou tous-toutes MJs (= une Meneuse de jeu par défi par exemple), en fonction de vos goûts.

Chaque scénario est destiné pour une soirée. Tous-toutes nous mettons d'accord sur le ton du jeu, de ce que nous souhaitons voir et ne pas voir en partie (Lignes et Voiles par exemple) ainsi que d'autres sécurités émotionnelles mises en place, comme la carte X. Afin que tout le monde soit sur la même longueur d'onde.

Expliquons ce que nous attendons des autres, de nous-mêmes, et de l'histoire que nous allons raconter (Phares, Étoiles..). Présentons-nous, accueillons les nouvelles personnes avec chaleur et bienveillance.

Nous nous mettons d'accord pour l'heure de fin ou timing, expliquons les règles et aidons pour la création des personnages. Faisons court, faisons bien. Nous développerons nos personnages en jeu. Lorsque les personnages sont créés, le contexte et la situation initiale sont lues : le timer est ensuite lancé.

Chaque histoire ne ressemble à aucune autre. Ce qui peut se passer lors de la partie, même les Enfers ne le savent pas. Car ce seront aux joueuses, et leurs personnages, de décider de ce qui sera introduit en partie, des histoires, situations, personnages : en narration partagée...

Car après tout, les humains créent elleux-mêmes leurs propres Enfers. Il n'y a rien de plus horrible que la réalité.

Aides de Jeu

Règles Supplémentaires

Je vous propose quelques règles supplémentaires testées auparavant. Libre à vous de les utiliser et piocher ce dont vous avez envie. Les trois règles ont été utilisées lors des scénarios.

Le minutage des défis - On a qu'une vie

Imposer une limite de temps vous permet d'organiser une partie, et ne pas frustrer vos joueurs qui auront par exemple 1 heure pour un défi et une demie-heure pour un autre défi. Cette limite vous permet de quantifier votre temps de jeu sans prolongations. Quand le timer est fini, ce n'est plus l'heure.

Ce timer est une facilité supplémentaire pour vous en tant que Meneuse de Jeu : vous savez quand se terminent les choses, et les autres savent quand est l'heure de partir. Et une difficulté supplémentaire pour vos joueuses : voir les chiffres s'accélérer, une limite de temps, les amènera à faire plus d'erreurs. De manière générale, cela bousculera la narration, les actions des joueuses, et renforcera leur agentivité (provoquer des rebondissements et actions).

EXEMPLE DE TIMER

10-15 minutes d'explications de règles et de présentation du jeu
10 minutes de création personnage
5 minutes de pause
50 minutes de défi
5 minutes de pause
50 minutes de défi
5 minutes de pause
50 minutes de défi
10-15 minutes de débrief
Total = 3h30 environ, soit de 20h à 23h30.
Marge de 30 minutes en cas de prolongations = fin à minuit.

Vous pouvez réduire ou augmenter le temps des défis et des pauses pour rester dans les temps.

Difficulté augmentée - Réalité cruelle

Que se passe-t-il à la fin du timer si les Joueuses n'ont pas réussi à atteindre l'objectif du défi? Par exemple dans le Jeu Tribute si les niveaux de Menace (Valet =1, Dame=2, Roi=3) ne sont pas remportés, les Joueuses subissent autant de blessures que le niveau de Menace restant. Et leur échec aura donc un impact narratif et numérique sur le défi suivant : épuisés, démoralisés, blessés, avec de mauvais pressentiments, ou tout simplement le calme avant la tempête…

EXEMPLE DE RÉALITÉ CRUELLE

Après la fin du timer les Personnages n'ont pas réussi à atteindre l'objectif dans le temps imparti. Les Personnages se blessent physiquement ou psychologiquement, n'arrivent pas à avoir ce qu'iels voulaient, et de manière narrative la Meneuse de Jeu expliquera ce qui en leur défaveur pour la suite.

Deux font 3 - La réussite d'un Scénario

Mettons des conditions de victoire au scénario. Elles encadreront les comportements pendant le jeu et autour de la table. Pour "réussir un" scénario, il faudra remplir au moins 2 des 3 conditions de victoire.

LES CONDITIONS

1. Nous sommes nous tous-toutes bien amusé-es?
2. Tous les Personnages ont-ils survécu-e?
3. Le Secret du scénario a-t-il été trouvé à temps?

Ces conditions énoncées dès le début de partie mettent en place le contrat social : Oui les Personnages peuvent mourir. Oui iels peuvent perdre la partie. Oui, iels devront trouver le Secret avant qu'il ne soit trop tard.

Sommaire

La Reine des Ruches

Ambiance : Pirates de l'Espace

Une histoire de baleines, d'étoiles, et de Voix appelant vers le Vide. Avec son climax amenant vers la folie -ou la catastrophe stellaire.

Une aventure le temps d'une soirée de 4h de hauts-le-corps, de trépidation et de spatio-plancton.

Bal des Damnées

Ambiance : Soirée mondaine surnaturelle

Une histoire de concours Miss France et de beautés sans pareille, de son jury sans pitié et de ses gardes BDSM. Qui remportera le gros lot?

Une aventure le temps d'une soirée de 4h pleine de diamants, de défilés et de marchandages.

Enfants de l'Avoine

Ambiance : Childrens of the corn

Une histoire de ranchs, d'enfants révolutionnaires, et de rituels païens. Avec son climax rempli de cadavres, de Dieu de l'Avoine et de flammes.

Une aventure le temps d'une soirée de 4h pleine d'hémoglobine et de ses classiques gores.

Personne ne Remplacera Évangéline

Ambiance : Fantastique

Une histoire d'un spectre du chlore avide de vengeance. Les dessous de la compétition nationale à savoir, avant qu'il ne soit trop tard.

Une aventure le temps d'une soirée de 4h pleine d'aveux, de fantômes et de piscines olympiques.

La Fondation

Ambiance : Liminal Spaces

Une histoire de scientifiques en quête d'eux-mêmes et des créatures qui s'y immiscent. En pleine toundra arctique coincés au bout du monde.

Une aventure le temps d'une soirée de 4h pleine de grelottements, de fuites et d'espérance.

Fiancés Voleurs

Ambiance : Contre Cruels de Grimm

Une histoire de morceaux de cadavres, de bijoux pillés et de boules dans la gorge. Les trois sœurs arriveront-elles à arrêter leur destin avec de recevoir les coups de haches finaux?

Une aventure le temps d'une soirée de 4h pleine de regards en chien de faïences.

Matriochkas

Ambiance : Silent Hill

Une histoire d'enquête à travers une ville faîte de fantômes et de ses secrets. Pourquoi, comment les habitants fuient-ils donc la ville de Zislendt sans laisser de traces? Que viennent faire les poupées parmi nous?

Une aventure le temps d'une soirée de 4h pleine de suspense, de brouillards et d'horribles vérités.

Madame Lucie

Ambiance : Films de Vampires

Une histoire d'enquête de la belle et bien morte Madame Lucie. Avec son majordome suspect, la police dans les pattes, et un manoir effrayant dont on ne peut s'échapper.

Une aventure le temps d'une soirée de 4h pleine de courants d'air, de rideaux voilés et de crocs.

Au Village de Mon Enfance

Ambiance : Contes Cruels de Grimm

Une histoire d'après-guerre, de chasses aux sorcières, de monstres aussi bien humains que cachés dans les forêts. L'enfance abandonnée.

Une aventure le temps d'une soirée de 4h pleine de secrets, de déceptions et de contes de fées devenus viciés.

Vie de Renard

Ambiance : Les Animaux du Bois de Quat'sous

Une histoire de renardeaux devenant renards, avec leurs responsabilités et leurs défenses face aux crimes des humains. Peut-on arrêter une déforestation que tous et toutes disent inéluctable?

Une aventure le temps d'une soirée de 4h pleine de poils roux, de pattes au galop et de machines de l'enfer.

La Reine des Ruches

Triggers *Spécisme, Possibles découpages de créatures sentientes, possibles morts de pnjs et pjs, folie et contrôle mental*

Le Cadre

Ambiance Pirates de l'espace

Inspirations bannerpunk.itch.io/descent, Jeux vidéos Dead Space, Conte-Fiction "Moby Dick"

Contexte Qui sont les Baleines? Des créatures inexpliquées, ressemblant à des cétacés anciens naviguant à travers les systèmes stellaires, comme les courants marins. Ces créatures adorent dévorer les épaves d'anciens vaisseaux, amenant dans leurs sillages des milliers d'écosystèmes. Leurs parties du corps, leurs échantillons tout comme leurs observations valent des fortunes. Ceux qui les chassent sont appelés les Baleinières, allant de pirates pilleuses aux équipes de recherches gouvernementales. En l'an 5360 l'humanité n'a même pas peuplé un milliardième de l'espace, et les voyages à travers celui-ci, toujours dangereux, permettent de ravitailler leurs nombreuses colonies.

Les Vaisseaux des Baleinières sont des entreprises familiales, à 90% féminines. Malheureusement c'est de moins en moins le cas aujourd'hui depuis la sur-capitalisation des Baleines, car leur travail est volé par leurs homologues masculins : moins expérimentés, qui négligent les règles de sécurité, et éradiquent les fonds des mers stellaires.

Règles d'univers <u>La Voix du Vide :</u> en sacrifice d'une carte, le Diable chuchote des indices. Iel est la Voix du Vide. Plus la carte sacrifiée est haute, plus l'indice est important. Peut également permettre de s'échapper d'une situation inextricable grâce à des choses inexplicables. Cet indice fait monter une jauge d'Attirance. Cette jauge peut monter à cause de la contamination due aux Baleines. Lorsqu'un Avatar atteint 3 dans cette jauge, quelle que soit sa santé, iel subit la Révélation.

Les Atouts Scientifique, Pirate de l'espace, Ancienne Baleinière, Contaminée par le Vide

Le Script

Les Couleurs préconisées Pique, Coeur, Trèfle

La Situation initiale Les Avatars font partie d'une équipe affrétée spécialement pour capturer la Reine et son cœur. Ils ont une place importante parmi l'équipage et connaissent particulièrement son capitaine : Akkab, qui a perdu une jambe à cause de la Reine Blanche. L'expédition est fraîchement mandatée et financée goulument, afin de récolter un maximum de morceaux et d'informations sur cette Baleine d'exception. Iels font partie d'une organisation non gouvernementale prônant la libération des Baleines, Seatterfly (Les Papillons de la Mer). Leur mission est de récolter des échantillons scientifiques, ainsi que des preuves, afin de stopper les souffrances des Baleines. C'est pourquoi iels se sont engagé-es en catimini en tant que Baleinières.

L'objectif Sauver la Reine Blanche

Les Adversaires

- Le Capitaine Akabb, prêt à tout pour tuer la Reine
- La Reine elle/elles, ruches de parasites extraterrestre
- Les autres Baleinières avides de récupérer morceaux et richesses de la Reine

Les Défis-Clés

Défi : Le silence avant l'assaut

Le répit avant l'assaut. La Baleine des Baleine, surnommée la Reine Blanche, a été localisée près d'une carcasse de vaisseau, dont l'immense corps affole les radars du navire spatial. Il est temps de mettre au point le plan, les technologies et les équipes afin de ne lui laisser aucun échappatoire : autour de la table aux hologrammes.

- **Atout utile** : Pirate de l'espace, Scientifique
- **Aide** : Le Capitaine Akabb qui connaît la Reine par coeur, Elle l'a déjà blessé

Défi : A l'abordage

Le moment de la capture, des échantillons et découpages : la partie la plus délicate, l'abordage. La Reine Blanche est unique, prodigieuse, et provoque déjà d'étranges évènements. Le capitaine insiste pour aller à l'intérieur, le cœur de la Reine permettant les meilleurs morceaux.

- **Atout utile** : Ancien Baleinier, Pirate de l'espace
- **Aide** : Des baleiniers qui deviennent déjà fous

Défi : Gloire à la Ruche

Le découpage de la créature a provoqué la folie chez les baleiniers, qui se retournent les uns contre les autres, métamorphosés en de nouveaux organismes. La Reine parle. Elle, Elles vous parlent, dans votre tête. Qui survivra à la contamination de la Ruche?

- **Atout utile** : Contaminé-e par le Vide, Scientifique
- **Aide** : Capsules de sauvetage du navire

La Révélation

Les Baleines sont des organismes extraterrestres, amalgames de créatures devenues de véritables parasites, ruches contaminant l'environnement. Elle/Elles sont toujours avides de créatures sentientes et intelligentes afin de les faire siennes, notamment en récoltant les sciences des épaves stellaires. Leurs ondes attirent les créatures qui se jettent dans le vide, afin qu'elles puissent les consumer et les faires siennes. Elles peuvent aussi avoir d'autres pouvoirs comme la télékinésie, la contamination à l'aide de virus, ou le contrôle mental des créatures environnantes.

Les Baleinières ne font pas long feu dans leur métier, car ces Baleines les contaminent par la "Voix du Vide", une attirance qui les attirent vers la Baleine afin de ne faire qu'un avec Elle. Plus iels découpent de Baleines, plus iels subissent ces radiations : deviennent fous, disparaissent mystérieusement lors des missions, ou ne se rendent plus compte du danger.

Les Baleinières ont rencontré la pire d'entre Elles, celle qui contrôle toutes les autres. La Reine Mère, la Reine Blanche, la Reine des Baleines. Celle la plus évoluée et ayant comme objectif de contaminer l'humanité. Leur voyage sera leur dernier voyage, à moins qu'ils ne réussissent d'une façon ou d'une autre soit à la raisonner, soit à la détruire, soit à dévier sa trajectoire. Qui sait ce que cette Baleine pourrait provoquer de plus terrible encore, à travers la galaxie?

Bal des Damnées

Triggers *Traite d'être humains, thématiques toxiques du monde de la mode, PVP*

Le Cadre

Ambiance Soirée mondaine surnaturelle

Inspirations Lydia The Bard – Anastasia, Carrie

Contexte Concours Miss Univers 2025. Lorsqu'on atteint ce privilège d'être Miss France, l'on peut concourir à celui de Miss Univers, titre mondial extrêmement prisé qui fait rentrer la dite Miss dans l'histoire. Shows et bals sont prêts pour l'occasion, la direction du concours international est passée entre de nouvelles mains. Les fonds de la soirée seront reversés à des œuvres de charité comme à l'accoutumée. Mais ce ne sera pas une soirée comme toutes les autres...

Règles d'univers Aucune.

Les Atouts Miss Régionale, Miss Pas Commode, Miss Parfaite, Miss Pot de Vin

Le Script

Les Couleurs préconisées Coeur, Pique, Trèfle

La Situation initiale La soirée d'ouverture bat son plein avec la présentation des Miss et de leurs costumes! Est-ce que leurs choix et thèmes leurs seront favorables? C'est ce que l'on va voir de suite : après tout, vos moindres faits et gestes sont retranscrits en direct sur tous les écrans du pays. Le Grand Jury est aussi avec nous ce soir! Commençons les présentations...

L'objectif Gagner la Couronne de Miss Univers

Les Adversaires

- Les autres Miss, prêtes à tout pour réussir
- Le Grand Jury, insatiable et extrêmement critique
- Les Colosses BDSM et chiens à trois têtes : gardiens des enfers loyaux et sans pitié

Les Défis-Clés

Défi : Poules de Concours

Les Miss défilent les unes après les autres, afin de parader avec leurs costumes... mais des problèmes de dernière minute risquent de se provoquer dans les coulisses. Les coups bas sont légions cette année ont dirait.

- **Atout utile** : Miss pas Commode, Miss Parfaite
- **Aide** : Gala, la costumière en chef qui crée tout à partir de rien

Défi : Chants des Colombes

C'est l'heure du concours de talents! Les Miss vont-elles devoir se surpasser pour démontrer leurs talents artistiques, sportifs ou bien leurs actes politiques à travers de magnifiques discours? Il faut émouvoir le grand jury!

- **Atout utile** : Miss Régionale, Miss Pot-De-Vin
- **Aide** : Le présentateur toujours là pour dédramatiser

Défi : Cages Dorées

Toutes les caméras sont coupées. Pour leurs derniers défilés avec l'élection de Miss France et ses deux dauphines (peut-être les Avatars?) quelque chose cloche. Pourquoi ce sont des chiffres sur leurs banderoles et leurs robes, au lieu des noms

de leurs pays? Les voici tombées dans une vente aux enchères géantes dont elles sont les gros lots.

- **Atout utile** : Miss Parfaite, Miss pas Commode
- **Aide** : Gala, capable de les déguiser à partir de rien pour qu'elles quittent la fête

La Révélation

Plus les Miss résolvent les épreuves, plus leurs valeurs marchandes augmentent. Celles qui ont les titres de Miss voient leurs valeur x5 ou même x10! Sans compter les dauphines! Les Miss sont tombées dans un bal étrange, ou les personnalités présentes semblent bien moins humaines qu'auparavant... des diables, des démons venus acheter leurs âmes, tous droits sorties de films d'horreur! Elles ont été vendues par leurs managers suite à un pacte de sang. Comment fuir la bal des démons de minuit? Attention à la sécurité des lieux : colosses BDSM et molosses à trois têtes!

Enfants de l'Avoine

Triggers *Possibles violences sur et par des enfants ainsi que sur des animaux, sang, morts, possibles sacrifices humains ou animaux*

De Cadre

Ambiance Childrens of the corn

Inspirations Childrens of the corn

Contexte Ranch au milieu de l'Arizona, années 90. Camp de redressement pour mineurs turbulents, qui travaillent à la ferme afin de se sociabiliser et atténuer leurs troubles du comportement. Sous le nom des "Enfants de l'Avoine, excellentes demeures de vacances pour vos bout'd'choux turbulents! Efficacité garantie ou remboursée." Nombreux animaux sont présents : vaches, cochons, poulets, chevaux et même lamas! Vos enfants ré-apprendront ici comment bien se conduire en société ainsi qu'à l'école : alternant leçons de professionnels et vie au grand air! La foi chrétienne est une valeur qui nous est chère également (le fascicule continue sur des pages et des pages à propos des qualités et ctivités organisées par le ranch).

Règles d'univers Aucune.

Les Atouts Educatrice, Fermière, Pasteur-ice. Jeune Adulte

De Script

Les Couleurs préconisées Pique, Coeur, Trèfle

La Situation initiale Vous travaillez depuis quelques mois au Ranch des Enfants de l'Avoine, le 1er groupe a été un franc succès en votre compagnie. Vous vous apprêtez à accueillir votre deuxième groupe officiel, même si les enfants semblent plus mal à l'aise que d'habitude -ou mettent plus mal à l'aise que d'habitude, ce n'est pas grave, ici tout le monde est le-a bienvenu-e au Ranch! Si les groupes fonctionnent et continuent d'affluer, l'association pourra devenir prospère et vos emplois pérennes. Vous appréciez particulièrement votre métier et investissez beaucoup de temps auprès des enfants du Ranch, qui vous tiennent à cœur. Voilà la première journée au Ranch avec vos petits nouveaux.

L'objectif S'occuper des enfants du Ranch

Les Adversaires

- Les Enfants étranges, tueurs, saboteurs, révolutionnaires, possédés
- Leur chef Malachaï complètement dérangé par la venue d'Advenus, son
- Le temps du rituel, qui une fois accompli détruira le Ranch

Les Défis-Clés

Défi : Étranges Évènements

Présentation des nouveaux enfants, notamment Hélène, Isaac, Malachaï et Lucie qui sortent du lot avec leurs caractères étranges. D'étranges évènements commencent également à se produire dans le ranch : des animaux tués ou empoisonnés, des armes qui disparaissent ou des croix disséminées un peu partout...

- **Atout utile** : Educateur, Fermier
- **Aide** : Leurs connaissances du Ranch et des bêtes

Défi : Révolution par le sang

Les enfants se révoltent et attaquent les adultes sans crier gare! Ce sont désormais eux qui ont le contrôle de la ferme! Ceux qui les empêchent se voient cribler de balles ou à coups d'armes blanches.

- **Atout utile** : Educateur, Fermier
- **Aide** : Des enfants qui ne veulent pas faire ça

Défi : Le Rituel de l'Avoine

Les enfants sacrifient des troupeaux entiers ou/et des adultes au nom d'une divinité païenne de l'avoine, nommée Avenus. "Avenus adviendra, Avenus viendra". Bientôt, ils se repaîtront de tous les survivants à travers ce rituel macabre.

- **Atout utile** : Pasteur, Educateur
- **Aide** : Avenus est une divinité connue de la région, il doit bien exister quelque chose ou quelque information dans la ranch afin de stopper le rituel!

La Révélation

Le Ranch des Enfants de l'Avoine porte bien son nom, il a été bâti de nombreuses années auparavant qu'une première "catastrophe" comme celle ci arrive : tous les adultes massacrés de la ville par les enfants, sur des bûchers, afin de convoquer une divinité. Ce faits divers d'il y a cinquante ans avait fait les gros titres de tout le pays. Hystérie collective ou véritable possession d'entité sombre? Seuls les Avatars le sauront... de leurs yeux, si iels en réchappent.

Personne ne Remplacera Evangéline

Triggers *Décès (pnj), mentions de meurtre, possibles noyades, compétition, harcèlement et maltraitances du monde sportif, fantôme*

Le Cadre

Ambiance Fantastique

Inspirations Quand j'ai remplacé Camille – Gobelins, The Grudge

Contexte 2024. Concours national de natation, au sein de la piscine olympique Turpin, en banlieue parisienne. La médaille de Paris en lice pour le 200 mètres.

Règles d'univers Apnée : "se coucher" signifie revivre un souvenir traumatisant du spectre, faisant perdre la première carte de la pioche tant que la Révélation n'est pas apaisée.

Les Atouts Discrète, Déjà Médaillée, Fille de la Coach, Déjà Noyée

Le Script

Les Couleurs préconisées Pique, Coeur, Trèfle

La Situation initiale Les Avatars sont les remplaçantes de l'équipe de natation parisienne féminine. Les places se libèrent lors d'étranges circonstances. L'ambiance avec les autres membres de l'équipe est au point mort, tout comme les résultats à l'entraînement d'après la coach.

L'objectif Gagner la Médaille d'Or

Les Adversaires

- Evangéline – Spectre triste et vengeuse revivant sans cesse sa propre mort
- Les autres membres de l'équipe – prêtes à tout pour être les premières
- La Compétition – ne faisant pas de cadeau, trois médailles et pas une de plus

Les Défis-Clés

Défi : Tension dans les vestiaires

La moitié de l'équipe (celles choisies avant les Avatars) leurs cherchent des noises, leur reprochant de ne pas être au niveau avec leurs mauvais résultats. Mais au niveau de qui exactement? Plane sur l'équipe le spectre de quelqu'un de bien meilleur qu'elles.

- **Atout utile** : Fille de la Coach, Discrète
- **Aide** : Une fille se trahit sur ce qui est arrivé à Evangéline (retrouvée morte dans la piscine)

Défi : Spectre du Chlore

Les Avatars ont été punies par leur coach et doivent faire des prolongations d'entraînements le soir, une fois la piscine fermée en leur laissant les clés. Le spectre d'Évangéline est dans les parages, recherchant éternellement à se venger ou à demander de l'aide?

Atout utile : Déjà noyée, Discrète

Aide : Le casier contenant les affaires du spectre, permettant de l'apaiser

Défi : Compétition mortelle

Jour de la compétition, des semaines après. Et cette fois-ci, le spectre d'Évangéline a gagné en puissance, essayant de saboter la confiance des participantes tout comme provoquer des "noyades" accidentelles...

- **Atout utile** : Déjà Noyée, Déjà Médaillée
- **Aide** : La coach qui enquêtait depuis le début

La Révélation

Evangéline a été tuée par les autres membres du groupe dans la piscine, par jalousie, les unes après les autres elles ont provoqué sa noyade. Avec ses capacités Evangéline aurait parfaitement pu être choisie comme capitaine et gagner la compétition, mais ça, c'était impardonnable pour le groupe. La police a conclut a un accident, voire au suicide d'Evangéline au vu du caractère stressant de la compétition... Depuis, son spectre hante les lieux et crie vengeance. Personne ne remplacera Evangéline! Personne!

La Fondation

Triggers *Créatures horrifiques, créature géantes, possible infestation, amas de chairs, possible PVP (voir Règles d'Univers)*

Le Cadre

Ambiance Liminal Spaces

Inspirations 28 jours plus tard, La Petite Fille qui Aimait Tom Gordon, bannerpunk.itch.io/descent, La Fondation SCP

Contexte Une équipe de tous horizons volontaires et mal payés, se trouve dans un complexe scientifique au beau milieu de l'Antarctique. Approvisionnés tous les trois mois par paquebot, ils sont au-delà de toute civilisation. Leur mission principale est de prélever des micro-morceaux de glaciers là depuis des milliers d'années, afin d'étudier bien des choses datant de ces époques (catastrophes climatiques, déplacement des plaques, etc.) au nom de la SCP, fondation dont ils oublient à chaque fois le sigle.

Règles d'univers Nouvelle entrée : Les jokers ne peuvent être utilisés pour ressusciter. Si un Avatar meurt, il est désormais l'une des créatures recensées en se mettant d'accord lequel lui plairait le plus avec le Diable. Iel joue désormais cette créature, contre les autres, avec 5 nouvelles cartes. Iel est soumis aux mêmes règles que les autres joueuses pendant le reste de la partie.

Les Atouts Ancien-ne Baleinier-ière, Docteur-esse, Chanceux-se

Le Script

Les Couleurs préconisées Pique, Trèfle, Carreau

La Situation initiale Épuisés par ces mois loin de tout, ne rêvant que de retrouver vos familles et vos proches, il reste cependant beaucoup de travail à faire! La Fondation n'est pas très contente de vous, comme le contenu de ses mails précédents. Elle presse les équipes du centre à récolter de meilleurs et beaucoup plus échantillons de glaciers, sinon ce sera la fin des haricots. Vous voici en 4-4 arrivant sur les lieux du site, tandis que l'autre équipe a pris l'autre côté du glacier. Vous êtes en permanence en communication à l'aide de talkie-walkie pour trouver les meilleurs endroits où creuser...

L'objectif Trouver assez d'échantillons pour la Fondation SCP

Les Adversaires

- Le Narval, ours-polaire carnassier territorial à corne, passant à travers les murs
- La Chose 28, amas de chairs criantes cherchant d'autres amas, se téléportant
- La Baleine, immense créature indéfinissable, volant sur l'air comme sur l'eau

Les Défis-Clés

Défi : Prélèvements Sanglants

Deux équipes partent à -20 degrés chercher des échantillons de glaciers. La route est dure et abrupte. La deuxième équipe au bout d'un long moment sans nouvelles, envoie un signal de détresse. Ils seront retrouvés par les Avatars à moitié dévorés ainsi que leur équipement saboté par quelque chose...

- **Atout utile** : Ancien-ne Baleinier-ière, Docteur-esse
- **Aide** : Les 4-4 permettant de s'échapper de la zone

Défi : Panne d'électricité

Le générateur d'électricité et donc de chauffage s'éteint brusquement. Il semble avoir été saboté lui aussi. Mais par qui, ou plutôt par quoi? Un des caissons livré il y a quelque temps par la SCP s’est brisé, avec comme dossier "expérience 28".

- **Atout utile** : Docteur-esse, Chanceux-se
- **Aide** : Les archives de la SCP sur place, expliquant les phénomènes paranormaux

Défi : Dernière ligne droite

La Créature de la SCP numéro 28 a tué tout le monde, sauf quelques survivants dont les Avatars. Ils décident de partir en pleine nuit vers un autre abri, abandonné depuis longtemps pour des raisons mystérieuses, afin de fuir la créature 28. Là bas un poste de radio leur permettra sûrement de contacter les secours...

- **Atout utile** : Ancien-ne Baleinier-ière, Chanceux-se
- **Aide** : Le bunker est déjà éclairé à travers le noir

La Révélation

La Fondation SCP officiellement mène des expéditions à travers le monde dans des buts scientifiques. En vérité, ils sont chargés de cacher l'existence de créatures et de phénomènes surnaturels surnommés les "SCP".

Les lieux sont bourrés de caméras et de drones, les Avatars sont en vérité surveillés. Ils ont été choisis car leur ADN correspondait le mieux avec les créatures, pouvant donc carrément "fusionner" avec celles-ci d'après les rapports. Et donc seraient mieux contrôlables par leurs scientifiques et leur main d'œuvre d'assaut. Les Avatars ne sont en vérité que les incubateurs vivants des créatures.

Il existe trois créatures surnaturelles se baladant dans le secteur : Le Narval, La Chose 28 et La Baleine.

Le Narval est un ours polaire mutant pouvant traverser les murs et les glaciers comme bon lui semble. Il a une énorme corne torsadée sur le front qui lui a valu son nom. Il n'est pas agressif, sauf lorsqu'on se balade sur ses territoires, comme l'a fait l'équipe 2. Il les as tous dévorés et détruit leurs objets de forage et leurs véhicules pour qu'ils ne reviennent pas de sitôt.

La Chose 28 est un amas de chairs informes incubés pendant vingt-huit jours, bocal 28 dont elle s'est libérée par elle-même. Elle est capable de contaminer les chairs environnantes pour les faire siennes et se téléporter sur de courtes distances. Son but est de "toucher" tout ce qui est nouveau et de le faire sien.

La Baleine est une créature immense et indescriptible, de la taille d'un cétacé qui lui a valu son nom. Elle vit à travers les régions les plus froides et reculées, confondues avec les légendes de Léviathan. Elle peut voler autant à travers les liquides que dans les airs. Elle est inoffensive mais cependant détruit tout sur son passage, comme si elle "effaçait" tout sur sa trajectoire. Seuls ses yeux, deux opales blanches, peuvent être observés correctement par les caméras et yeux humains.

L'abri de secours (un bunker) a été abandonné depuis longtemps car trop proche de cette créature.

Fiancés Voleurs

Triggers *Mariages forcés, cannibalisme, démembrements possibles*

De Cadre

Ambiance Contes cruels de Grimm

Inspirations Le Fiancé Voleur – Conte de Grimm, La Colline a des Yeux

Contexte Monde de conte de faës, d'aventures cruelles et palpitantes, d'un moyen âge long d'un millénaire et n'ayant pourtant pas une ride. Avec ses châteaux forts et ses dragons, de ses héros chanceux comme malchanceux... Un monde où les humains vaquent à leurs occupations parmi les légendes de géants dévoreurs et de ses diables danseurs. Et de ses villages paisibles. Ou plutôt un village peu paisible : Le Faou.

Règles d'univers Aucune.

Les Atouts La Plus Belle, La Plus Intelligente, La Plus Agile

De Script

Les Couleurs préconisées Pique, Trèfle, Coeur

La Situation initiale Vous êtes trois sœurs promises à trois jeunes hommes bien faits et bien intégrés au village malgré qu'ils ne viennent pas du pays. Souhaités ou non, ces mariages, d'après vos familles, ont pour but de vous mettre à l'abri du besoin... Mais surtout! de vous mettre en sécurité de toutes ces étranges disparitions de jeunes femmes dans la région. Vos fiancés ont insisté pour que vous veniez souper cette nuit et sans chaperon dans leur demeure. Curieuses, haïssant vos parents ou ayant accepté votre condition, vous voici devant leur imposante bâtisse gérée par une matrone aussi vieille que la Nuit.

L'objectif Survivre au Mariage

Les Adversaires

- Hector, Arthur, Leroy, 3 frères cannibales bien faits et fins serial killers
- Les Parents, naïfs et complaisants, faisant tout pour "le bien de leurs famille"
- Le Temps du mariage comme finalité mortelle

Les Défis-Clés

Défi : Avertissement

La Matronne, figure maternelle des 3 fiancés, met en garde les jeunes femmes qu'elles seront dépecées et rôties si elles restent ici. C'est pourquoi elle les incite à partir sur le champ, ou tout du moins à se cacher le temps qu'ils soupent une autre victime.

- **Atout utile** : La Plus Agile, La Plus Intelligente
- **Aide** : La cachette de la vieille, dans la cave sous la salle à manger

Défi : Bon appétit

Les 3 fiancés reviennent avec une jeune femme enlevée et la découpe et l'assaisonne et la cuisent à l'aide de la matronne. Ce sont des cannibales. Il faut s'enfuir d'ici avant de finir rôties aussi!

Atout utile : La Plus Agile, La Plus Intelligente

Aide : la fosse aux corps sous la maison, donnant vers l'extérieur

Défi : Félicitations aux mariées

Le jour du mariage arrive en grande pompe, c'est le grand jour! Les mariées vont-elles accepter leurs époux cannibales ou les confronter? Dans tous les cas, ceux-ci jouent une parfaite comédie pour se faire bien voir, au-dessus de tous soupçons.

- **Atout utile** : La Plus Belle, La Plus Intelligente
- **Aide** : Les époux portent les biens des personnes disparues ou les ont offerts en "cadeaux" de mariage à leurs épouses

La Révélation

Les Futurs Mariés sont bien entendus tous les trois des cannibales qui veulent que dure plus longtemps leur petit "jeu", avec des filles à marier. Afin de donner meilleur goût à leurs plats, lorsqu'ils les dégusterons. Traditions, vertus magiques ou simple plaisir leurs raisons sont toutes aussi sordides les unes que les autres. Ce sont eux qui ont kidnappé les filles de la région et les ont mangées. "Disparues sans laisser de traces" dans leurs ventres. Pas de corps, pas de preuve, et ils comptent bien continuer leurs jeux dans d'autres villages alentour...

Matriochkas

Triggers *Body Horror, Poupées effrayantes, décès de pnjs, Deuil d'un proche*

De Cadre

Ambiance Silent Hill

Inspirations Silent Hill, Alice Madness Returns

Contexte Petite ville russe dans laquelle peu de choses se passent comme à l'accoutumée. Les conditions de vie y sont souvent limitées, surtout pendant les hivers longs et froids. La ville est isolée des autres bourgades par une gare dont les trains passent rarement. Depuis quelques années le village a été de plus en plus déserté, les disparitions étranges, les commerces qui s'en vont, jusqu'au final la démission du maire ont eu raison de la ville de Zislendt dont désormais errent des fantômes ou des personnes désespérément en quête de réponse.

Règles d'univers Poupée de Cire, Poupée de Son : Si un Avatar sacrifie une carte iel revivra un souvenir traumatisant mais il pourra transformer cette carte en AS. La carte part ensuite au cimetière lorsque sont relevées les cartes en fin de tour.

Les Atouts Déjà livré (poupée), Enquêteur-ice Amateur, Ancien Policier-ère, Infirmière

De Script

Les Couleurs préconisées Pique, Coeur, Trèfle

La Situation initiale Nombreuses sont les personnes de la ville dont les proches ont disparu sans laisser de trace. Un groupe de parole, mené par le dernier médecin du coin, a été proposé aux personnes restantes de la ville. Dans ce chalet feutré et cosi, qui servait anciennement de mairie, les couvertures et les chocolats chauds sont propices aux confessions. Vous êtes vous aussi une de ces personnes ayant perdu un proche...

L'objectif Retrouver les Disparus

Les Adversaires

- Le Mystère derrière les poupées effrayantes
- La Solitude provoquée par les proches disparus, les regrets et les remords
- Le Maire poupée de chair et serial killer méthodique, perpétuant la tradition

Les Défis-Clés

Défi : Drôles de coïncidences

Chacun leurs tours, les personnes racontent leurs histoires.... des histoires qui commencent toutes de la même façon, avec la livraison d'une poupée mystérieuse. Et peu de temps après, leurs proches disparaissent sans laisser de traces... la prise de conscience du commencement du mystère.

- **Atout utile** : Enquêteur Amateur, Infirmière
- **Aide** : Les souvenirs de la poupée chez les protagonistes

Défi : A la recherche des fantômes

Une équipe d'enquêteurs, dont les Avatars, se sont portés volontaires pour élucider ces étranges disparitions. Découvrons-iels à temps ce qui se cache derrière tout ça?

- **Atout utile** : Enquêteur Amateur, Ancien Policier
- **Aide** : les archives de la ville, avec d'étranges même disparitions des générations plus tôt

Défi : Confrontation avec un vieux démon

Dans la maison de l'ancien maire, tout proche de la mairie, se trouvent des centaines de poupées faites en chair humaine... tout comme son père avant lui, la tradition est perpétuée chez les Lazareth.

- **Atout utile** : Infirmière, Ancien Policier
- **Aide** : sa fille transformée en poupée et qui refuse que son père fasse encore le Mal

La Révélation

Le Maire fut le 2ème serial killer de la ville. Son père avant lui perpétuait ce qu'il appelait sa "mission sacrée" en fabriquant tout d'abord des poupées à partir de corps humains des membres de sa famille. Poupées dotées d'étranges pouvoirs, désormais surnaturelles grâce aux rituels étranges menés sur les cadavres; volant leurs âmes et les forçant à se mouvoir dans des morceaux encore vivants.

Le Maire est lui aussi devenu une poupée de morceaux de chairs ensorcelés si parfaits qu'on dirait un parfait humain, mais il est mort depuis bien longtemps. Il ne fait que perpétuer la volonté de son maître, lui bien mort dans son fauteuil il y a des années de cela et dont son squelette gît encore dans son fauteuil. Son projet n'est nul autre que de transformer la ville, en une ville de magnifiques poupées, éternelles. Afin que jamais personne ne puisse en repartir. Comme une grande famille. La famille des éternels Lazareth.

Madame Lucie

Triggers *Mort (pnjs), corps, sang, vampire*

De Cadre

Ambiance Films de Vampires

Inspirations Lucy de Bram Stocker

Contexte Campagne autrichienne. 19ème siècle des machines à vapeur et des romans de gare d'épouvante. Les routes menant au château de la Comtesse, Dame Lucie, sont peu praticables et toujours proches de hauts ravins. Qui voudrait venir vivre ici? Le château a été rénové récemment, lui donnant un style romantique et chic. Les lieux sont chaleureux malgré la profondeur des plafonds et la longueur des couloirs. Un bien beau château pour une sinistre morte...

Règles d'univers Aucune.

Les Atouts Apprécie les détails, Vieux Renard, Fan de surnaturel

De Script

Les Couleurs préconisées Pique, Coeur, Trèfle

La Situation initiale Vous êtes des détectives d'une agence sur la paille, embauchés par le majordome de la maisonnée pour enquêter sur le décès soudain de sa maîtresse, fort jeune et fort belle : Madame Lucie.

L'objectif Trouver qui a tué Madame Lucie

Les Adversaires

- La Police, toujours là à gêner les investigations et bêtes comme leurs pieds
- Le Majordome, qui a lui aussi bien choses à cacher
- Madame Lucy, vampire assoiffée de sang après son endormissement prolongé

Les Défis-Clés

Défi : Murmures Châtelains

Les détectives doivent enquêter au nez et à la barbe de la police, déjà précipitée sur les lieux. Les Avatars se feront passer pour des membres lointains de la famille de la baronne, pour être au-dessus de tout soupçon.

- **Atout utile** : Vieux Renard, Apprécie les Détails
- **Aide** : Le majordome prêt à faire diversion

Défi : Nuits Effrayantes

Les policiers partis depuis longtemps et ayant conclu à une mort naturelle, les détectives sont quant à eux coincés sur place à cause d'une brutale tempête de neige. Bloquant toutes les routes et réseaux téléphoniques. Leur voiture est même tombée en panne! Quels secrets trouveront-iels au sein du lugubre château et ses froids couloirs?

- **Atout utile** : Apprécie les Détails, Vieux Renard
- **Aide** : le journal intime de Dame Lucie, racontant sa vie des siècles auparavant...

Défi : Démon de Minuit

Les détectives sont réveillés par des hurlements provenant de la crypte du château, féminins. Avec des traces de sang menant là bas.... ou le majordome essaye de poignarder Dame Lucie, bien vivante!

- **Atout utile** : Fan de surnaturel
- **Aide** : La voiture de luxe de Dame Lucie dans le garage, afin de définitivement s'enfuir

La Révélation

La morte n'était pas morte mais une vampire! Une morte-vivante ayant atrocement faim et étant tombée en léthargie profonde par manque de sang. N'ayant pu élever sa goule ou la mettre au courant de son secret (le majordome) celui-ci voyant la Comtesse pâle comme une morte et sans poul a naturellement appelé les secours. Il a lui aussi mené sa propre enquête, hésitant entre laisser les enquêteurs en pature à Madame Lucie ou les laisser partir, sabotant leur voiture. Malheur à celleux qui sont désormais ici à son réveil, car elle a cruellement faim! Et a commencé par attaquer son majordome, d'où les traces de sang et les hurlements.

Au Village de Mon Enfance

Triggers *Cannibalisme, zombies, créatures effrayantes (notamment aquatiques), possibles noyades, maladie, cadavres et morts, chasse aux sorcières*

Le Cadre

Ambiance Contes Cruels de Grimm

Inspirations Bramble The Mountain King

Contexte 1962. Le Faou était autrefois un village gai et charmant, avec ses nombreux champs de lavande, ses savonniers et ses parfumeurs, ainsi que son port de plaisance vers le nouveau continent. Comment tout a pu finir ainsi? Le village de notre enfance est méconnaissable...

Règles d'univers Aucune.

Les Atouts Lettré Sarcastique, Saltimbanque Désabusé, Soldat traumatisé

Le Script

Les Couleurs préconisées Pique, Carreau, Trèfle

La Situation initiale Après plusieurs années en dehors de votre village pour des raisons diverses, vous revenez, nostalgiques, au village de Le Faou. Vous êtes accueillis par un arbre de femmes pendues continuant le long du sentier menant au village... Une véritable haie d'honneur de corps pourrissant sur des arbres et des croix, crucifiées.

L'objectif Comprendre ce qui s'est passé à Le Faou

Les Adversaires

- Les Mangeurs de cadavres, anciens villageois corrompus par la Faim
- La Léchi des Bois, vengeresse et créature magique ordonnant à la forêt
- Le Monstre du Lac et sa Sorcière signeuse de pactes

Les Défis-Clés

Défi : Village aux Cadavres

Ici pas âme qui vive par les monticules de cadavres qui pourrissent depuis des lustres, avec leurs odeurs de putréfaction. Des morts dont certains sont encore vivants et se repaissent à belles dents des autres. Il va falloir zigzaguer parmi elleux pour trouver la vérité…

- **Atout utile** : Lettré Sarcastique, Soldat Traumatisé
- **Aide** : L'Eglise, seul lieu sûr des mangeurs de cadavres

Défi : Léchi des Bois

Si les femmes ont toutes été tuées, la population masculine a grandement diminué : la plupart de leurs cadavres ne sont pas au village, c'est certain. Ils ont été envoutés par une étrange femme nue aux cornes de bois, qui attire ceux qui ne respectent pas la nature pour les dévorer : La Léchi. Son repaire d'os mène aux lieux les plus sombres et les plus profonds de la forêt.

- **Atout utile** : Lettré Sarcastique, Saltimbanque Désabusé
- **Aide** : La Léchi ne tue que ceux qui ont pêchés

Défi : L'Accoucheuse

L'un des Avatars a été touché par la peste des mangeurs de cadavres. Au-delà des bois sombres, se trouve la dernière accoucheuse du village qui peut posséder une aide médicale certaine. Mais pourquoi s'est-elle éloignée aussi loin sur le lac? Les

passages qui y mènent sont tous de planches pourries… et quelque chose dans l'eau, attends un faux pas.

- **Atout utile** : Saltimbanque Désabusé, Soldat Traumatisé
- **Aide** : Le monstre du Lac souhaite être libéré de son pacte avec la Sorcière

La Révélation

Le Village de Le Faou a provoqué une chasse aux sorcières extrêmement cruelle. En tuant toute aide médicale, notamment les femmes de lettres et les accoucheuses, les habitants ne purent rien faire face aux maladies dûes à la pourriture des cadavres. Les massacres reprirent de plus belle, car les habitants considérèrent que c'était une malédiction de Dieu pour leurs péchés. Le chef de village eut une idée face à la famine : dévorer les leurs encore frais. Une hystérie collective s'empara alors des derniers membres qui commencèrent à s'entredévorer, persuadés d'être devenus des bêtes assoiffées de sang par contamination.
Puis La Léchi voyant ce qu'avait fait les hommes des femmes, tuant celles qu'elle aimait le plus, attira les hommes du village afin de les démembrer dans sa forêt et les donner en pâture aux animaux sauvages. Elle décora la forêt de leurs os pour prévenir les intrus de ne pas se rendre au village de Le Faou.

L'Accoucheuse ou plutôt la Sorcière s'est protégée de tout cela grâce à un pacte avec le Diable. Elle perdit la raison en même temps que son premier enfant. Son Protecteur, familier donné par le Diable qui rampe à travers les eaux, protège la cabane où elle s'est réfugiée loin de tout.

Vie de Renard

Triggers Violences sur animaux, morts d'animaux, déforestation et désastre écologique, désespoir

Le Cadre

Ambiance Les Animaux du Bois de Quat'sous

Inspirations Pompoko, Bambie, Les Animaux du Bois de Quat'sous

Contexte Petit village français perdu dans les montages et les forêts. Ici la nature sauvage a repris ses droits et les animaux y vivent paisiblement. Ici, vivent même quelques vieux yokais et divinités presqu'oubliées, bien loin de la civilisation et de ses dieux populaires. Les habitant-es communiquent peu avec cette partie sauvage, sauf pour certains évènements comme le nouvel an ou la présentation d'un nouveau-né afin de bénir l'enfant et les mariages.

Règles d'univers Aucune.

Les Atouts Renard Vif, Renard Intelligent, Renard Beau-Parleur

Le Script

Les Couleurs préconisées Pique, Carreau, Trèfle

La Situation initiale Vous êtes des renardeaux assez vieux pour désormais attaquer des proies immobiles mais trop jeunes pour vous nourrir correctement seuls. Votre maman et votre papa vous enseignent les arts de la chasse et de la traque, ainsi que récupérer assez de proies pour garnir le ventre de tout

L'objectif Survivre à la Déforestation

Les Adversaires

- Les Hommes, cruels et tueurs, inconscients et destructeurs
- Les Machines des Hommes, qui détruisent la forêt
- La Déforestation, menant à une vie de rapines

Les Défis-Clés

Défi : Dernière naïveté d'un renardeau

Une vie paisible de renardeaux auprès de vos parents, merveilleuse. Jusqu'au coup de feu. Papa, mort et enlevé par les humains. Du jour au lendemain. Son deuil fait mal à votre cœur mais aussi à votre foyer. Votre mère sera seule pour vous nourrir désormais.

- **Atout utile** : Renard Vif, Renard Intelligent
- **Aide** : Maman Renard et ses amis de la forêt

Défi : Première décision d'un renard

La déforestation et ses hommes empiètent de plus en plus sur la forêt. Un Conseil est établi, les animaux exigent des comptes. Rester et se battre, ou fuir ce désastre humain?

- **Atout utile** : Renard Beau parleur, Renard Intelligent
- **Aide** : Une vieille chouette ayant déjà vécue la déforestation

Défi : Premiers crocs du désespoir

D'une manière ou d'une autre la confrontation avec les humains est inévitable. Voulue ou non... Avec leurs grosses machines ils polluent, dévorent, polluent, transforment et puent. Et se débarrassent notamment des “nuisibles”, tels que les r

renards.

- **Atout utile** : Renard Vif, Renard Intelligent
- **Aide** : Leurs amis mulots rongeurs de câbles

La Révélation

Les Renards ne peuvent vaincre les humains, l'Ennemi, toute une forêt entière de kamis ne suffirait pas. Leurs meilleures options sont de devenir des chapardeurs des villes. Tendre la patte pour survivre. La forêt rasée sera inéluctable. Ainsi va la vie de renard.
Ainsi va la vie....

HORREURS DIABOLIQUES 2

POUR NUITÉES DIABOLIQUES DE 3_4HEURES

Recueil de Scénarios

Ulyssea